

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
LEMBAR PENGAJUAN JUDUL



Lembar pengajuan judul tugas akhir/skripsi/tesis

1. NAMA MAHASISWA : DAYINTA DHETY PARAHITA
2. NPM : 18.1.01.10.0091
3. FAK./PRODI : FKIP/PGSD
4. JUDUL YANG DIAJUKAN :

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR BILANGAN KPK DAN FPB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

5. RENCANA RUMUSAN MASALAH /PERTANYAAN PENELITIAN
 - a. Bagaimana Kevalidan Media Puzzle Interaktif dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas?
 - b. Bagaimana keefektifan Media Puzzle Interaktif dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas ?
 - c. Bagaimana kepraktisan Media Puzzle Interaktif dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas ?

6. RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan.

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) melalui 5 tahap yaitu, Menganalisis, Merancang; Mengembangkan; Menguji cobakan; dan Menilai (Rifai & Prihatnani, 2020)

Kediri, 30 Juni 2022

Mahasiswa,



Dayinta Dhety Parahita
NPM. 18.1.01.10.0091

Menyetujui,

Pembimbing I,



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN 0722039001

Pembimbing II



Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN 0713078602

Mengetahui,

Ketua Progam Studi PGSD



Kukuh Andri AKA, M.Pd
NIDN. 0713118901

LAMPIRAN 2

LEMBAR BERITA ACARA

BIMBINGAN SKRIPSI



PERSETUJUAN BAU :

[Handwritten signature]

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : Dayinta Dhety Parahita
 NPM : 18.1.01.10.0091
 Fak/Jur/Prodi : Pendidikan / PGSD
 Alamat Rumah : Kec. Kunjangan, kab. Kediri.
 Alamat email : dayintodesty@gmail.com
 No. Telp. / HP : 081654910492
2. DOSEN PEMBIMBING I : Nunta Primasolga, M.Pd
 Alamat Rumah : Jl. Mojoroto IV / 63. Kediri
 Alamat email : nuntaprma@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP. : 081216724168
3. DOSEN PEMBIMBING II : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
 Alamat Rumah : Perum Griya kota Aseki A8 Kediri
 Alamat email : wahidibnu@unpkediri.ac.id
 No. Telp. / HP. : 0813344985
4. JUDUL KTI :
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF Puzle Unl MATERI
 KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DAN FAKTOR PERSEKUTUAN
 TERBESAR (FPB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
 2. Jadwal Bimbingan : _____

| | Hari | Pukul | Tempat / Ruang |
|---------------|------|-------|----------------|
| Pembimbing I | | | |
| | | | |
| Pembimbing II | | | |
| | | | |

3. Kemajuan Bimbingan : _____

Pembimbing I

| NO. | TANGGAL | MATERI | MASALAH | TT. DOSEN |
|-----|--------------|----------|-----------------------------|-----------|
| 1 | 7 Oktober 21 | Bab 1-3 | Perbaiki rujukan, Fix media | |
| 2 | 18 Nov 21 | Media | Lanjut media | |
| 3 | 30 Nov 21 | Media | Ref. Prototipe | |
| 4 | 7 Des 21 | Media | Ref. Prototipe | |
| 5 | 17 Des 21 | Media | Ref. Prototipe (materi) | |
| 6 | 23 Des 21 | Media | Ref. — | |
| 7 | 30 Mar 22 | Media | Lanjut etsebuai media | |
| 8 | 26 April 22 | Media | Lanjut ref media | |
| 9 | 13 Jun 22 | Validasi | Lanjut Validasi | |
| 10 | 29 Jun 22 | Revisi | Ref Bab 4. | |
| 11 | 29 Jun 22 | Bab 4.5. | ACC. Bina daya lengkap. | |

Pembimbing II

| NO. | TANGGAL | MATERI | MASALAH | TT. DOSEN |
|-----|----------|------------|---------------------|-----------|
| 1 | 21-10-21 | bab 1 | Revisi bab 1 | |
| 2 | 28-10-21 | bab II & 1 | Revisi bab 1 & 2 | |
| 3 | 4-11-21 | bab II & 1 | Revisi bab 1 & 2 | |
| 4 | 13-1-22 | bab 1-3 | Revisi lagi bab 1-3 | |
| 5 | 14-9-22 | Bab 1-3 | ACC bab 1 & 3 | |
| 6 | 22-6-22 | bab IV | Revisi bab 4 | |
| 7 | 28-6-22 | Bab IV | ACC bab 4 | |
| 8 | 30-6-22 | bab V | ACC bab 5 | |
| | | | Group study skripsi | |
| | | | 9/7 2022 | |

Mengetahui
Kaprosdi

Kukuh Andri Alka M.Pd
NIDN 0713119801

Kediri, 7 July 2022
Mahasiswa Ybs,

Dayinta Dhaty Pradhita
NPM 18.1.01.10.0091

LAMPIRAN 3
LEMBAR HASIL UJI PLAGIASI

7/15/22, 6:43 PM

originality report 7.7.2022 14-16-15 - REVISI.pdf.html

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/7/2022 2:16:09 PM

Analyzed document: REVISI.pdf Licensed to: Bagus Amirul

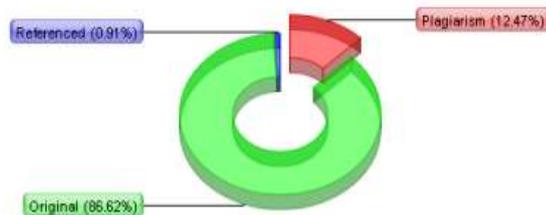
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 48

| | | |
|-----|------|--|
| 26% | 2694 | 1. https://repository.usd.ac.id/24179/2/141134016_full.pdf |
| 6% | 645 | 2. https://repo.undiksha.ac.id/7269/12/1713011042-COVER.pdf |
| 4% | 352 | 3. http://lib.unnes.ac.id/41407/1/2303413048.pdf |

Processed resources details: 132 - Ok / 21 - Failed

Important notes:

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p> | <p>Google Books:</p>  <p>[not detected]</p> | <p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p> | <p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p> |
|---|--|--|---|

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
- Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
- Document not normalized: percent not reached [5%]
- All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
- Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

LAMPIRAN 4
LEMBAR VALIDASI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KPK DAN FPB

Kompetensi Dasar : 3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Nama Peneliti : Dayinta Dhety Parahita

Identitas Validator :

Nama : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

NIDN : 0701058701

Petunjuk Penelitian :

1. Lembar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap media puzzle interaktif materi KPK dan FPB. Pendapat saran penilaian, serta kritik yang membangun dari bapak akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media interaktif pohon faktor
2. Berdasarkan hal tersebut, mohon untuk memberikan tanda chek list (√) pada setiap indikator sesuai dengan skor penilai. Kriteria skor penilaian validasi media sebagai berikut

| Peringkat | Skor | Persentase |
|------------------|------|------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 | 81-100 |
| Baik (B) | 4 | 61-80 |
| Cukup (C) | 3 | 41-60 |
| Kurang Baik (KB) | 2 | 21-40 |
| Tidak Baik (TB) | 1 | < 21 |

3. Pedoman Penilai validasi media puzzle interaktif KPK dan FPB

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Tabel Kriteria Validitas

| Presentase Skor Kuantitatif | Skor Kualitatif | Keterangan |
|-----------------------------|--------------------|---|
| 81,00 % - 100,00 % | Sangat valid | dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 61,00 % - 80,00 % | Cukup valid | dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 41,00 % - 60,00 % | Kurang valid | perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan |
| 21,00 % - 40,00 % | Tidak valid | tidak bisa digunakan |
| 0,00 % - 20,00 % | Sangat tidak valid | sangat tidak bisa digunakan. |

4. Apabila bapak menilai media puzzle interaktif kpk dan fpb memiliki kekurangan mohon untuk memberi saran pada lembar yang disediakan.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Penilaian Media

| No | Aspek | Indikator | Skor | | | | |
|------------------------|---------------------------------|--|------|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Desain Layout/ Tata letak | Ketepatan pemilihan background dengan materi | | ✓ | | | |
| | | Ketepatan proporsi Layout | ✓ | | | | |
| 2 | Teks | Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca | | ✓ | | | |
| | | Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca | | ✓ | | | |
| | | Ketepatan warna teks agar mudah dibaca | ✓ | | | | |
| 3 | Gambar | Komposisi gambar | | ✓ | | | |
| | | Ukuran gambar | | ✓ | | | |
| | | Kualitas tampilan gambar | | ✓ | | | |
| | | Kemenarikan gambar animasi | | ✓ | | | |
| | | Ketepatan permainan puzzle interaktif | ✓ | | | | |
| | | Ketepatan gambar dalam permainan puzzle | ✓ | | | | |
| 4. | Tombol | Kesesuaian tombol dengan materi | ✓ | | | | |
| | | Ketepatan kinerja | | ✓ | | | |
| 5. | Penggunaan | Kesesuaian dengan pengguna | ✓ | | | | |
| | | Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing) | ✓ | | | | |
| | | Kelengkapan petunjuk penggunaan media | | ✓ | | | |
| | | Tampilan petunjuk penggunaan | | ✓ | | | |
| TOTAL SKOR | | | 75 | | | | |
| SKOR MAKSIMAL | | | 85 | | | | |
| PRESENTASE SKOR | | | 88% | | | | |

B. Komentar dan Saran Respon Dosen terhadap media Puzzle KPK dan FPB

1. Sesuaikan media dg Tujuan pembelajaran.
2. perbaiki konsep rumus pemb. dlm media
3. urutkan antara puzzle dg soal.
4. tambahkan identitas pengembang.

Kediri, 13 Juni 2022

Dosen Validator



Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

NIDN 0701058701

LAMPIRAN 5

LEMBAR VALIDASI MATER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KPK DAN FPB

Kompetensi Dasar : 3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (Kpk) Dan Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Nama Peneliti : Dayinta Dhety Parahita

Identitas Validator :

Nama : Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd,M.Si

NIDN : 0721048402

Petunjuk Penelitian :

1. Lembar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap media puzzle interaktif materi KPK dan FPB. Pendapat saran penilaian, serta kritik yang membangun dari bapak akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media interaktif pohon faktor
2. Berdasarkan hal tersebut, mohon untuk memberikan tanda chek list (√) pada setiap indikator sesuai dengan skor penilai. Kriteria skor penilaian validasi media sebagai berikut

| Peringkat | Skor | Persentase |
|------------------|------|------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 | 81-100 |
| Baik (B) | 4 | 61-80 |
| Cukup (C) | 3 | 41-60 |
| Kurang Baik (KB) | 2 | 21-40 |
| Tidak Baik (TB) | 1 | < 21 |

3. Pedoman Penilai validasi media puzzle interaktif KPK dan FPB

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Tabel Kriteria Validitas

| Presentase Skor Kuantitatif | Skor Kualitatif | Keterangan |
|-----------------------------|--------------------|---|
| 81,00 % - 100,00 % | Sangat valid | dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 61,00 % - 80,00 % | Cukup valid | dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 41,00 % - 60,00 % | Kurang valid | perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan |
| 21,00 % - 40,00 % | Tidak valid | tidak bisa digunakan |
| 0,00 % - 20,00 % | Sangat tidak valid | sangat tidak bisa digunakan. |

4. Apabila bapak menilai media puzzle interaktif kpk dan fpb memiliki kekurangan mohon untuk memberi saran pada lembar yang disediakan.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Penilaian Materi

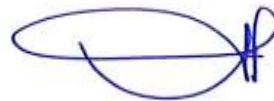
| No | Indikator | Skor | | | | |
|------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Materi KPK dan FPB sesuai dengan Indikator pembelajaran | ✓ | | | | |
| 2 | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | ✓ | | | | |
| 3 | Kelengkapan materi KPK dan FPB yang disajikan | | ✓ | | | |
| 4 | Kesesesuaian materi KPK dan FPB dengan tujuan pembelajaran | | ✓ | | | |
| 5 | Media puzzle interaktif dapat menggunakan untuk menjelaskan materi KPK dan FPB | | ✓ | | | |
| 6 | Soal yang diberikan sesuai dengan materi KPK dan FPB | ✓ | | | | |
| 7 | Materi KPK dan FPB mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 8 | Kejelasan contoh KPK dan FPB yang diberikan | | ✓ | | | |
| 9 | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik | | ✓ | | | |
| 10 | Dengan media puzzle interaktif mengurangi kebosanan dalam belajar | ✓ | | | | |
| TOTAL SKOR | | 44 | | | | |
| SKOR MAKSIMAL | | 50 | | | | |
| PRESENTASE SKOR | | 88% | | | | |

B. Komentar dan Saran Respon Dosen terhadap media Puzzle KPK dan FPB

Insanmen Rayah digunakan untuk penelitian

Kediri, 16 Juni 2022

Dosen Validator



Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd.M.Si

NIDN 0721048402

LAMPIRAN 6
LEMBAR PERANGKAT
PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN MATEMATIKA**Nama Sekolah : SD NEGERI BAYE****Kelas/Semester : IV/I (satu)****Mata Pelajaran : Matematika****Alokasi Waktu : (2 jam pelajaran @35 menit)**

K1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

K2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

K3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

K4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

| MUATAN | | KOMPETENSI DASAR | MATERI POKOK | KEGIATAN PEMBELAJARAN | INDIKATOR | PENILAIAN | | | SUMBER |
|------------|-----|--|--------------|---|---|-----------|-------|--------|--|
| | | | | | | PROSEDUR | JENIS | BENTUK | |
| Matematika | 3.6 | Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | KPK & FPB | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi faktor dari bilangan yang ditentukan, paling tidak faktor dari dua bilangan yang berbeda ➤ Mencari FPB dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan dengan menggunakan himpunan faktor persekutuan, | <p>3.6.1</p> <p>Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat.</p> <p>3.6.2</p> <p>Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)</p> | Akhir | Tes | PG | Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV. Modul/bahan ajar. Internet |

| | | | | | | | | | |
|--|-----|--|--|---|--|-------|-----------|-----------------------------|--|
| | | | | <p>pohon faktor, tabel</p> <p>➤ Mengidentifikasi kelipatan dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan</p> | <p>melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat</p> <p>3.6.3</p> <p>Menentukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar</p> | | | | |
| | 4.6 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor | | <p>➤ Mencari KPK dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan dengan</p> | <p>4.6.1</p> <p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dalam kehidupan</p> | Akhir | Penugasan | Pedoman penilaian Penugasan | |

| | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|
| | <p>persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari</p> | | <p>menggunakan himpunan kelipatan persekutuan, pohon faktor dan table</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyelesaikan masalah yang terkait dengan FPB dan KPK ➤ Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan FPB dan KPK | <p>sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.6.2</p> <p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> <p>4.6.3</p> <p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.</p> | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|

Mengetahui
Kepala SD NEGERI BAYE,
ttd

Nur Elianawati, S.Pd
NIP.197104281994032008

KEDIRI, 2022
Guru Kelas IV SD NEGERI BAYE,
ttd

Moch Rizal Ma'arif

Mahasiswa,

Dayinta Dhety Parahita
NPM.18.1.01.10.0091

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD NEGERI BAYE
Kelas/Semester : IV (Empat) /I (satu)
Pelajaran : Matematika
Alokasi Waktu : (2 jam pelajaran @35 menit)

A.KOMPETENSI INTI

K1 : Menerima,menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

| | KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN) | | KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN) |
|-------|---|-------|---|
| 3.6 | Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan, persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | 4.6 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari |
| | INDIKATOR (PENGETAHUAN) | | INDIKATOR (KETERAMPILAN) |
| 3.6.1 | Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat. | 4.6.1 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. |
| 3.6.2 | Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat | 4.6.2 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. |
| 3.6.3 | Menentukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar | 4.6.3 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. |

K2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan Negara, serta cinta tanah air

K3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

K4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B.KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan : Matematika

1.

C. Tujuan Pembelajaran

2. Dengan mengamati materi dalam media puzzle slide KPK dan FPB siswa dapat menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat.
3. Dengan mengamati materi dalam media puzzle slide KPK dan FPB siswa dapat menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) melalui 3 cara mendaftar kelipatan bilangan, faktorisasi prima, tabel, dengan tepat
4. Dengan mengamati materi siswa dapat **menentukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar**

5. Dengan mengamati isi teks dan penjelasan guru, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Dengan mengamati isi teks dan penjelasan guru, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
7. Dengan mengamati isi teks dan penjelasan guru, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pertemuan ke-8, mempelajari KPK dan FPB.
2. KPK adalah nilai terkecil dari kelipatan persekutuan 2 atau lebih. FPB adalah nilai terbesar dari faktor persekutuan dua atau lebih bilangan.

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Strategi : Cooperative Learning
3. Teknik : Example Non Example
4. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan dan Ceramah
5. Model : Talking Stik

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

| KEGIATAN | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
|-----------------|---|----------------------|
| Pembukaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan menanyakan kabar kepada anak-anak 2. Do'a dipimpin oleh ketua kelas 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru melakukan presensi 5. Guru menyalakan media Puzzle Interaktif | 15 Menit |

| | | |
|------|---|----------|
| | <p>KPK dan FPB menekan tombol tujuan untuk menjelaskan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang “KPK dan FPB</p> <p>6. Guru menekan tombol materi menuju menu KPK dan FPB materi yang akan dipelajari</p> <p>7. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang “KPK dan FPB”.</p> <p>8. Guru membimbing peserta didik untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan untuk melakukan pengamatan</p> | |
| Inti | <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik mempelajari materi pertama yaitu KPK. • Guru membimbing peserta didik untuk membuat kelompok dengan 3 atau 4 teman kelasnya. • Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami bacaan tentang faktor prima suatu bilangan pengamatan. • Guru membimbing peserta didik untuk menulis ulang bacaan pada pengamatan dengan bahasanya sendiri di buku tulisnya. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat pertanyaan berkaitan tentang KPK. • Menalar • Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis informasi pada pengamatan. • Berdasarkan pengamatan, guru mengarahkan peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang kritis dan kreatif. | 90 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teori tentang KPK. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyelesaikan persoalan-persoalan pada materi KPK baik secara konseptual maupun terapan. <p>Tentang FPB</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik mempelajari materi kedua yaitu FPB. • Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami bacaan tentang banyak buah-buah di masing-masing kantong yang dibeli ibu <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat pertanyaan berkaitan tentang FPB. <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk menganalisis informasi pada pengamatan. • Berdasarkan pengamatan, guru mengarahkan peserta didik untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang kritis dan kreatif. • Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teori tentang FPB. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik untuk bermain game Puzzle yang ada dalam media secara mandiri • Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyelesaikan soal latihan yang terdapat pada media Puzzle interaktif KPK dan FPB secara berkelompok. | |
|--|--|--|

| | | |
|---------|---|----------|
| Penutup | 1.Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2.Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3.Evaluasi : siswa mengerjakan soal 4.Siswa dan guru mengungkapkan kesan belajar saat itu dan saran untuk pembelajaran berikutnya. 5.Siswa mempelajari materi selanjutnya yang akan dibahas pada pertemuan yang akan datang. 6.Guru memotivasi siswa 7.Do'a penutup di pimpin oleh ketua kelas 8.Guru mengucapkan salam penutup | 15 Menit |
|---------|---|----------|

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai penyusun laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan dan presentasi dengan rubrik penilaian sebagai berikut

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Soal Uraian
- b. Penilaian sikap : Penilaian sikap
- c. Penilaian keterampilan : Penugasan

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Senang Belajar Matematika IV (Buku Matematika Kurikulum 2013, Jakarta Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2018
2. Buku Pedoman Siswa Senang Belajar Matematika IV (Buku Matematika Kurikulum 2013, Jakarta Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2018

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide baru :
3. Momen Spesial :

Mengetahui
Kepala SD NEGRI BAYE,
ttd

KEDIRI, 2022
Guru Kelas IV SD NEGRI BAYE,
ttd

Nur Elianawati, S.Pd
NIP.197104281994032008

Moch RizaL Ma'arif

Mahasiswa

Dayinta Dhety Parahita
NPM.18.1.01.10.0091

Nama : RAVA Fadila o.p.

No : 30

| No | Pernyataan | Alternatif pilihan | | Jumlah Siswa Yang Memilih |
|---|--|--------------------|------------|---------------------------|
| | | Ya 1 | Tidak 0 | |
| Aspek Kemudahan Belajar Menggunakan Media Puzzle Interaktif | | | | |
| 1 | Media Puzzle interaktif lebih bermanfaat untuk belajar KPK dan FPB | ✓ | | |
| 2 | Belajar dengan menggunakan Media Puzzle interaktif tidak membosankan | ✓ | | |
| 3 | Belajar menggunakan media puzzle Interaktif KPK dan FPB membuat saya lebih termotivasi memahami materi | ✓ | | |
| 4 | Belajar menggunakan media puzzle Interaktif KPK dan FPB membuat saya lebih paham materi KPK dan FPB | ✓ | | |
| 5 | Belajar menggunakan media puzzle Interaktif KPK dan FPB membuat materi mudah diingat | ✓ | | |
| Aspek tampilan Gambar pada Media Puzzle Interaktif KPK dan FPB | | | | |
| 6 | Gambar pada media Puzzle materi KPK dan FPB sangat bagus membuat saya semangat dalam belajar | ✓ | | |
| 7 | Gambar pada media Puzzle materi KPK dan FPB sangat menarik sehingga mudah untuk saya pahami | ✓ | | |
| 8 | Gambar pada media Puzzle materi KPK dan FPB mendorong saya untuk giat belajar | ✓ | | |
| 9 | Game Puzzle KPK dan FPB sangat menarik untuk dimainkan | ✓ | | |
| 10 | Belajar KPK dan FPB dari media ini bisa sering digunakan | ✓ | | |
| TOTAL SKOR | | | | |
| SKOR MAKSIMAL | | | | |
| PRESENTASE SKOR | | | | |

(30)

**SOAL PENILAIAN PENGETAHUAN
SDN BAYE**

Kelas/Semester : IV/I Nama : Bima
Mapel : MTK No Absen : 6

1. Pembagi dari suatu bilangan disebut
 A. Faktor
 B. Bilangan Prima
 C. Kelipatan
 D. Bilangan bulat
2. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah.
 A. 1 dan 3
 B. 1 dan 5
 C. 1 dan 4
 D. 1 dan 2
3. FPB dari 8 dan 18 adalah
 A. 1
 B. 3
 C. 2
 D. 4
4. FPB dari 16 dan 32 adalah
 A. 8
 B. 4
 C. 5
 D. 3
5. Kelipatan bilangan 5 adalah ..
 A. 0, 5, 10, 15, 20, ...
 B. 1, 5, 10, 15, 20,
 C. 2, 5, 10, 15, 20,
 D. 5, 10, 15, 20, 25
6. Bilangan kelipatan 3 yang lebih dari 20 dan kurang dari 30 adalah ..
 A. 20, 23, 26, 29

- ~~B.~~ 23, 26, 29
C. 23, 26, 29, 30
D. 20, 23, 26, 29, 30
7. Kelipatan persekutuan dari 4 dan 12 adalah.
- ~~A.~~ 12, 24, 36, 48, ...
B. 10, 22, 32, 42, ...
C. 15, 24, 36, 48,
D. 20, 24, 48, ...
8. KPK dari 5 dan 15 adalah ...
- A. 3
B. 5
~~C.~~ 15
D. 30
9. Adam & Levine. Mereka berdua mempunyai hobi bermain layang-layang. Adam pasti bermain layang-layang setiap 10 hari sekali, sedangkan Levine tiap 25 hari. Jika Adam & Levine bermain layang-layang bersama pada tanggal 1 Maret, kapan selanjutnya mereka akan bermain bersama lagi?
- A. 20 April
B. 30 Maret
~~C.~~ 21 Mei
D. 19 Maret
10. Suatu hari dalam rangka memperingati hari ulang tahun Konoha, Boruto bersama Sarada ingin membagikan hadiah kue serta coklat (satu paket) kepada beberapa teman dekatnya. Jika kuenya ada 100 sedangkan coklatnya ada 150, berapa paket yang akan dibagikan?
- A. 50 paket hadiah
~~B.~~ 21 paket hadiah
C. 20 paket hadiah
D. 23 paket hadiah

LAMPIRAN 7

SURAT PENGANTAR/IJIN

MELAKUKAN PENELITIAN



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
 Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
 Website: <http://p2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id; lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 20024.07/LPPM,UN PGRI Kd/VI/2022 16 Juni 2022
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

Kepada Yth. Nur Elianawati, S.Pd SD NEGERI BAYE
 di : Jalan Pepaya, ds.Baye, Kec.Kayen Kidul, Kab.Kediri.

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : DAYINTA DHETY PARAHITA
 NPM : 18.1.01.10.0091
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
 JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE INTERAKTIF MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR
 BILANGAN KPK DAN FPB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).



Tembusan :
 1. Kaprodi
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri



LAMPIRAN 8
LEMBAR RESPON GURU

**LEMBAR RESPON GURU TERHADAP
MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KPK DAN FPB**

Kompetensi Dasar : 3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Nama Peneliti : Dayinta Dhety Parahita

Identitas Validator :

Nama : Mochamad Rizal Ma'arif

Petunjuk Penelitian :

1. Lembar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap media puzzle interaktif materi KPK dan FPB. Pendapat saran penilaian, serta kritik yang membangun dari bapak akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media interaktif pohon faktor
2. Berdasarkan hal tersebut, mohon untuk memberikan tanda chek list (√) pada setiap indikator sesuai dengan skor penilai. Kriteria skor penilaian validasi media sebagai berikut

| Peringkat | Skor | Persentase |
|------------------|------|------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 | 81-100 |
| Baik (B) | 4 | 61-80 |
| Cukup (C) | 3 | 41-60 |
| Kurang Baik (KB) | 2 | 21-40 |
| Tidak Baik (TB) | 1 | < 21 |

3. Pedoman Penilai validasi media puzzle interaktif KPK dan FPB

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Tabel Kriteria Validitas

| Presentase Skor Kuantitatif | Skor Kualitatif | Keterangan |
|-----------------------------|--------------------|---|
| 81,00 % - 100,00 % | Sangat valid | dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 61,00 % - 80,00 % | Cukup valid | dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 41,00 % - 60,00 % | Kurang valid | perlu perbaikan besar disarankan tidak dipergunakan |
| 21,00 % - 40,00 % | Tidak valid | tidak bisa digunakan |
| 0,00 % - 20,00 % | Sangat tidak valid | sangat tidak bisa digunakan. |

4. Apabila bapak menilai media puzzle interaktif kpk dan fpb memiliki kekurangan mohon untuk memberi saran pada lembar yang disediakan.

ANGKET RESPON GURU

A. Penilaian Media

| No | Pertanyaan | Skor | | | | |
|----|--|------|---|---|-----|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Media Puzzle dapat menyampaikan materi KPK dan FPB | | ✓ | | | |
| 2 | Guru bisa menyampaikan materi dengan media | ✓ | | | | |
| 3 | Kelengkapan materi KPK dan FPB yang disajikan mempermudah siswa | | ✓ | | | |
| 4 | Guru bisa mengajak siswa bermain sambil belajar dengan media | ✓ | | | | |
| 5 | Media puzzle interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi KPK dan FPB | | ✓ | | | |
| 6 | Media audio visual puzzle interaktif memiliki tampilan yang menarik | | ✓ | | | |
| 7 | Petunjuk dalam media KPK dan FPB mudah dipahami siswa | ✓ | | | | |
| 8 | Media audio visual puzzle dapat mempermudah guru dalam penyampaian | | ✓ | | | |
| 9 | Media audio visual puzzle dapat digunakan guru baik luring ataupun daring | | ✓ | | | |
| 10 | Guru dapat mengoperasikan media puzzle berkali-kali | | ✓ | | | |
| | TOTAL SKOR | | | | 43 | |
| | SKOR MAKSIMAL | | | | 50 | |
| | PRESENTASE SKOR | | | | 86% | |

B. Komentari dan Saran Respon Guru terhadap media Puzzle KPK dan FPB

Media Puzzle Interaktif KPK dan FPB dapat
digunakan siswa dengan mudah

Kediri, 17 Juni 2022

Guru Kelas



Mochamad Rizal Maarif

Tabel Hasil Wawancara Pendidik Kelas IV
SD Negeri Baye

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|-----------|--|--|
| 1. | Bagaimana sikap peserta didik ketika pelajaran matematika berlangsung | Peserta didik ketika kegiatan belajar selalu ramai apalagi mata pelajaran matematika banyak yang gaduh karena sulit mengerti |
| 2. | Bagaimana minat peserta didik terhadap materi KPK & FPB | Peserta didik ada yang sebagian cepat paham ada yang sedikit sulit untuk paham materi |
| 3. | Media apa yang digunakan dalam pembelajaran KPK & FPB | Ketika menjelaskan materi tersebut tidak menggunakan media hanya menjelaskan dipapan saja |
| 4. | Bagaimana sikap atau respon peserta didik terhadap pembelajar berlangsung | Kurang antusias karena tidak tertarik apalagi pelajaran matematika jika sulit merasa jenuh |
| 5. | Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi KPK & FPB | Sebagian siswa ada yang cepat paham sebagian banyak yang kurang paham dan kalau siswa yang paham ini selesai mengerjakan dia mengganggu temannya yang belum selesai |
| 6. | Kesulitan apa yang dihadapi pendidik pada kegiatan mengajar materi KPK & FPB | Pendidik belum menemukan media yang menarik perhatian siswa untuk materi KPK & FPB |
| 7. | Apa kesalahan yang sering terjadi ketika peserta didik mendapatkan materi tersebut | Teradapat peserta didik yang belum lancar perkalian, pembagian, sehingga dia juga kesulitan untuk materi dasar, banyak yang keliru dalam membedakan KPK & FPB |
| 8. | Bagaimana cara mengatasi kesulitan pada kegiatan belajar tersebut | Dengan adanya media pembelajaran mungkin akan lebih menarik perhatian siswa |
| 9. | Bagaimana penilaian terhadap kegiatan KPK & FPB | Aspek mencari KPK & FPB melalui tiga cara yaitu faktorisasi prima, mendaftar kelipatan, dan tabel. Begitupun mencari FPB dengan mendaftar factor teresar, faktorisasi prima, dan tabel |

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hari : Jumat

Tanggal : 10 Juni 2022

| No | Aspek yang diamati | Ya | Tidak | Catatan |
|----|---|----|-------|--|
| 1 | Guru menjelaskan materi dengan media | √ | | Guru hanya menggunakan buku siswa saat menjelaskan materi |
| | a. Buku | √ | | |
| | b. Video | | √ | |
| | c. Multimedia Interaktif | | √ | |
| 2 | Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan menanggapi materi yang diajarkan | √ | | Terjadi interaksi dua arah antara guru yang menjelaskan dan siswa bertanya |
| 3 | Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas | √ | | Hanya beberapa siswa yang aktif menjawab dan bertanya dikelas |
| 4 | Guru menggunakan media interaktif ketika materi KPK dan FPB | | √ | Guru belum bisa membuat media yang cocok untuk menyampaikan materi |
| 5 | Apakah sarana dan prasarana dalam kelas mendukung KBM menggunakan multimedia Interaktif | √ | | Sekolahan tersebut sudah memiliki proyektor untuk KBM dengan multimedia interaktif |

LAMPIRAN 9
LEMBAR SURAT UNDANGAN
DOSEN



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Status Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0456/SK/BAN-PT/Akred/S/1/2017
 K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri
 Website: <http://pgsd.unpkediri.ac.id/> email: pgsd.fkip@unpkdr.ac.id

Nomor : /PGSD-FKIP-UNPKdr/ /2020
 Lampiran : **1 Berkas Skripsi/Artikel***
 Hal : Undangan Ujian Skripsi

Yth. Bapak/Ibu
 Penguji Tugas Akhir Mahasiswa
 Prodi S1 PGSD, FKIP, UNP Kediri

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan akan diselenggarakan Ujian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNP Kediri atas nama Dayinta Dhety Parahita, NPM 18.1.01.10.0091, dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Kami berharap dengan hormat kehadiran Bapak/Ibu Penguji

| Nama | NIDN | Keterangan |
|-------------------------|------------|---------------|
| Nurita Primasatya, M.Pd | 0722039001 | Ketua Penguji |
| Kukuh Andri Aka, M.Pd | 0713118901 | Penguji I |
| Wahid Ibnu Zaman, M.Pd | 0713078602 | Penguji II |

Untuk menguji mahasiswa tersebut pada

hari, tanggal : Senin, 18 Juni 2022
 waktu : 11.00-12.00
 ruang : J3

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Kediri, 18 Juni 2022
 Kaprodi PGSD,

Kukuh Andri Aka, M.Pd.
 NIDN 0713118901

- *) Hapus salah satu
- ***) Undangan dan lampiran berkas skripsi/artikel harap diserahkan kepada seluruh penguji, tiga hari sebelum pelaksanaan ujian
- ****) Lampiran berkas meliputi (1) berkas skripsi/artikel yang telah disetujui/ditandatangani pembimbing, (2) hasil cek plagiasi, (3) lembar penilaian, dan (4) lembar revisi

LAMPIRAN 10

BERITA ACARA PENILAIAN



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
 Status : Terakreditasi
 SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016
 JL. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Senin, tanggal 18 bulan Juli tahun 2022 pukul 11.00 WIB bertempat di Ruang J3

Kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa

Universitas Nusantara PGRI Kediri :

NAMA : DAYINTA DHETY PARAHITA
 NPM : 18.1.01.10.0091
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 JUDUL :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Dengan Hasil : 86 A (MEMUASKAN)

Kediri, 28 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Penguji : Nurita Primasatya, M.Pd
 Penguji 1 : KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.
 Penguji 2 : WAHID IBNU ZAMAN, M.PD.



LAMPIRAN 11
LEMBAR REVISI 3 PENGUJI



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status : Terakreditasi

SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016
 Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

LEMBAR REVISI

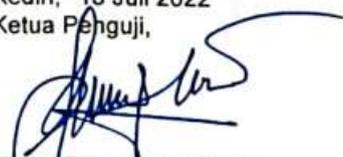
NAMA : DAYINTA DHEITY PARAHITA
 NPM : 18.1.01.10.0091
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 JUDUL :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KELIPATAN
 PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB)
 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

| NO | MATERI | REVISI |
|----|------------------------------|---|
| 1. | Revisi tata tulis | Cet draft stripri |
| 2. | Bab <u>V</u> | Validitas (V. Ahli & V. Media) digabung jadi ipain & tdk perlu rujukan. |
| 3. | Saran penelitian selanjutnya | penggunaan dg komp / laptop, serta uji dg metode eksperimen. |
| | | Acc. 1/8 ²² |
| | | |



Kediri, 18 Juli 2022
 Ketua Penguji,


 Nurita Primasatya, M.Pd



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status : Terakreditasi

SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016
 Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

LEMBAR REVISI

NAMA : DAYINTA DHETY PARAHITA
 NPM : 18.1.01.10.0091
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 JUDUL :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KELIPATAN
 PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB)
 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

| NO | MATERI | REVISI |
|----|--|--------|
| ① | Latar belakang ^{Membuat} _{Penyebab} _{Siswa} | Ace |
| ② | Sumber bak <u>ii</u> | Ace |
| ③ | Analisis kesesuaian | Ace |
| ④ | WISZ (rumus) | Ace |
| ⑤ | Daftar penyederhana | Ace |
| ⑥ | Simpulan ^{kesimpulan} _{berarti teori yang} | Ace |
| | | |



Kediri, 18 Juli 2022
 Penguji I,

KUKUH ANDRI AKA, M.Pd.



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status : Terakreditasi

SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016
 Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

LEMBAR REVISI

NAMA : DAYINTA DHETY PARAHITA
 NPM : 18.1.01.10.0091
 FAK - PRODI : FKIP-PGSD
 JUDUL :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PUZZLE MATERI KELIPATAN
 PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB)
 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

| NO | MATERI | REVISI |
|----|---|-------------------------|
| | + perbaiki sesuai saran dari penjuji | |
| | + tambahkan novelty ke bagian produk penyulayan | Ace Kurni 07/07/2022 |
| | | |
| | | |
| | | |

Kediri, 18 Juli 2022
 Penguji II,



WAHID IBNU ZAMAN, M.PD.

LAMPIRAN 12
FOTO- FOTO PENELITIAN



Foto Ketika Siswa Mencoba Game Puzzle KPK dan FPB



Siswa Ketika Mengisi Angket dan Mengerjakan Soal Post Test



Memperkenalkan Media Pembelajaran Interaktif Kepada Siswa



Siswa Mengerjakan Tabel yang ada di dalam Media



Peneliti dan siswa membahas soal post test bersama



Peneliti Menjelaskan Materi dengan Media